

Jugendkulturen und Globalisierung: die Hardcore-Szene als Prototyp ethisch-translokaler Vergemeinschaftung

Lorig, Philipp; Vogelgesang, Waldemar

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:

Verlag Barbara Budrich

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Lorig, P., & Vogelgesang, W. (2011). Jugendkulturen und Globalisierung: die Hardcore-Szene als Prototyp ethisch-translokaler Vergemeinschaftung. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung / Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research*, 6(4), 369-386. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-392666>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-SA Lizenz (Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-SA Licence (Attribution-ShareAlike). For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Jugendkulturen und Globalisierung. Die Hardcore-Szene als Prototyp ethisch-translokaler Vergemeinschaftung¹

Philipp Lorig und Waldemar Vogelgesang



Philipp Lorig



Waldemar Vogelgesang

Zusammenfassung

Anhand einer Synopse von Untersuchungen der Forschungsgruppe „Jugend, Medien und Kultur“ an der Universität Trier befasst sich der Beitrag mit der Entwicklung jugendkultureller Vergesellschaftungsformen und deren zunehmend internationalen Ausrichtung. Vor dem Hintergrund allgegenwärtiger Globalisierungsphänomene und damit einhergehenden medienvermittelten Pluralisierungen von Sinn- und Sozialwelten verändern sich auch Jugendkulturen hin zu translokalen kulturellen Gemeinschaften. Auffallend ist dabei, dass innerhalb der Jugendkulturen neben global geteilten Stilsprachen immer auch lokale Akzente gesetzt und ausgebaut werden und somit vermehrt Prozesse der ‚jugendkultureller Glokalisierung‘ beobachtet werden können. Am Beispiel von Forschungen zur Hardcore-Szene und deren ethischen Grundüberzeugungen wird gezeigt, wie die innerszenisch geteilten Ideale der Selbstverantwortung, der Schöpfungsverantwortung und der kritisch-emanzipatorischen Weltsicht auch über den Szenekontext hinaus den Alltag der Szenegänger bestimmen und vermehrt auch transnational weitervermittelt werden. Die Hardcore-Szene wird somit als eine musikbezogene Jugendkultur mit transnationalem Stil- und Personenaustausch und einem auf globale Geltung ausgerichteten Wertesystem beschrieben und als ein Prototyp glokalisierter jugendkultureller Vergemeinschaftung theoretisch verortet.

Schlagworte: Jugendkulturen, Hardcore-Szene, Globalisierung, jugendkulturelle Glokalisierung

Youth Cultures and Globalisation. The Hardcore Scene as a Prototype of Ethical and Translocal Collectivization

Abstract

This article is a synopsis of empirical studies of the research group ‘Youth, Media and Culture’ at the university of Trier representing the development of different kinds of local and translocal forms of sociality youth culture. In a world of ubiquitous globalisation and mediasation processes new types of small social worlds and also new forms of translocal youth cultures are generated. It is remarkable that the activities and styles of youth cultures consist of a mixture of local and global elements which can be described as a process of ‘youth cultural glocalisation’. Research studies of the hardcore scene deal with ethical principles such as individual responsibility, integrity of creation and both a critical and emancipated view of the world. These principles which influence the everyday life of the scene members are getting more and more globalised. All in all the hardcore scene can be conceptualized as a prototype of a glocalised youth culture with an international value system and a translocal network.

Keywords: Youth cultures, hardcore scene, globalisation, youth cultural glocalisation

1 Einleitung

Jugendkulturen als eigenständige Lebenswelten sind seit über 100 Jahren fester Bestandteil der gesellschaftlichen Wirklichkeit und kulturellen Praxis in Deutschland. Von der Wandervogel- und Scoutbewegung am Anfang des 20. Jahrhunderts, über die Beat- und Halbstarkengeneration in den 1950er Jahren bis zu den digitalen Jugendkulturen in der Gegenwart lässt sich ein stilistisch-schillernder und habituell-facettenreicher Bogen jugendkultureller Vergesellschaftung nachzeichnen. Im Unterschied zu den Nachkriegsjahrzehnten, wo nur wenige und teilweise auch noch milieuspezifisch klar verortbare kulturelle Stile die Jugendkulturlandschaft prägten, ist es seit den 1980er Jahren zu einer kaum noch überschaubaren Fülle, Vielfalt und Vermischung oder zum Revival alter Stile in einem neuen Gewand gekommen (vgl. *Krüger* 2010; *Farin* 2010). Eine aktuelle Landkarte jugendkultureller Stile und Szenen hat angesichts der Dynamik in der Jugendkultursphäre, die durch Bricolage- und Crossover-Prozesse, Szenemix und Szenewanderungen noch verstärkt wird und unter der distinktiven Leitmaxime steht: ‚We are different‘ (vgl. *Gebhardt* 2010), meist nur eine kurze Halbwertszeit.

Die meisten ‚empirischen Szenevermesser‘ sind sich dieser Restriktion bewusst. Denn wer kennt die hochkomplexen Stilsprachen der Jugendkulturen und die in ihnen herrschenden Strukturen, Regeln, Konventionen, Kommunikationsstile und gruppendynamischen Prozesse wirklich im Detail? Bei den Recherchen in den Off- wie Online-Communities wähnt man sich als Jugendsoziologe immer häufiger in der Rolle jenes Gehetzten, den uns *Ludwig Bechstein* in seinem Märchen vom Hasen und Igel so meisterhaft vor Augen stellt: „Ick bin allda,“ rufen die gestandenen jugendlichen Szenegänger, und die hinterherhinkende Forschergemeinde kann nur lapidar feststellen: „Wir nicht!“ Eine Ausnahme bilden in diesem Zusammenhang die Systematisierungsvorschläge von *Eckert/Reis/Wetzstein* (2000), *Hitzler/Bucher/Niederbacher* (2001) und *Ferchhoff* (2007), die der gegenwärtigen Szenelandschaft Struktur und Kontur geben.

Was in ihren Sortierungs- und Typisierungskonzepten schon in einzelnen Aspekten wie der transnationalen stilistischen Öffnung und Durchdringung, den internationalen jugendkulturellen Locations und Treffpunkten oder den ortsunabhängigen Vergemeinschaftungsformen der Internet-Communities aufscheint, ist zu einem Kennzeichen gegenwärtiger Jugendkulturen geworden: Ihre zunehmende globale Ausrichtung (vgl. *Nilan/Feixa* 2006; *Villányi/Witte/Sander* 2007). Ob westeuropäische, nordamerikanische oder senegalesische Underground- und HipHop-Szenen, deutsche, katalonische oder mexikanische Punks, englische oder französische Skinheads, die szenischen Stilsprachen und Lebensentwürfe in diesen Jugendkulturen bestehen jeweils aus einer Mischung aus lokalen und globalen Einflüssen. Dies gilt auch dort, wo Migrantenkulturen auf signifikant andere lokal-autochthone Kulturen treffen und z.T. diasporische jugendkulturelle Identitäten ausbilden (vgl. *Lübcke* 2010; *Nordbruch* 2010; *Hepp/Bozdag/Suna* 2011). Bei allen Globalisierungstendenzen und -phänomenen in der heutigen transnationalen jugendkulturellen Arena spielt das Internet eine wesentliche Rolle als Informations- und Vernetzungsmedium.

Am Beispiel von Studien der Trierer Forschungsgruppe ‚Jugend, Medien und Kultur‘² sollen im Folgenden sowohl die Strukturmerkmale zeitgenössischer Jugendkulturen als auch zunehmende Globalisierungstendenzen aufgezeigt werden. Im Fokus stehen dabei lokale und translokale Entwicklungen in der Hardcore-Szene, die als prototypisch für global ausgerichtete Jugendkulturen angesehen werden können.

2 Jugendkulturen: Strukturmerkmale und Entwicklungen

2.1 Pluralisierung und Mediatisierung von Jugendkulturen

Wenn ein Phänomen die jugendliche Lebenswelt nach dem Zweiten Weltkrieg verändert hat, dann ist es die Vermehrung und Ausdifferenzierung von Jugendkulturen. Zwar gab es auch davor jugendkulturelle Gesellungsformen, etwa die bereits erwähnten Wandervögel Anfang des 20. Jahrhunderts, die Wilden Cliques der Weimarer Republik oder die Swinger und Edelweißpiraten in der NS-Zeit, aber nach dem Zweiten Weltkrieg ist es zu einem regelrechten Boom gekommen: Skater, Sprayer, Skinheads, die jugendlichen Fans von Fernsehserien, Computerfreaks und nicht zuletzt die Anhänger der unterschiedlichsten Musikgruppen und -stile bestimmen seither den Jugendlalltag. Etwa ein Viertel der Jugendlichen rechnet sich gegenwärtig einer spezialisierten Szene zu (vgl. *Vogelgesang* 2012b), wobei der Anteil noch größer wird, wenn man die szenischen Sympathisanten, die in der neueren Jugendforschung als „Ajos = Allgemein Jugendkulturell Orientierte“ (*Schmidt/Neumann-Braun* 2003, S. 263) bezeichnet werden, mit hinzunimmt.

Vielfach im Stile von Ethnolog/innen spüren wir in unserer Forschungsgruppe seit fast drei Jahrzehnten den unterschiedlichsten Cliques, Szenen, Fangemeinschaften und Spezialkulturen nach, wobei uns stets eine grundlegende Einsicht kulturanthropologischer Forschung als Richtschnur für unsere eigenen Untersuchungen dient: Erst die Beobachtung von und die Teilnahme an den Aktivitäten in den unterschiedlichsten jugendkulturellen Szenen und Kontexten ermöglicht jene Einsichten, die zum Verständnis dieser kleinen, adoleszenztypischen Sozialwelten und ihrer faszinierenden Dialektik von Gemeinschaftsbildung und Individualisierung beitragen.³ Medienvorlieben und Körperstyling, Sprache und Gestik, Wohnformen und situationales Environment sind dabei die elementaren Bedingungen für die Entfaltung – aber auch Unterscheidung – der verschiedenen Jugendkulturen. Ihre vielfach demonstrativ-provokativen Praktiken und Symbole signalisieren exklusive Identitätszeichen und Raumautonomie, letztlich besetztes Terrain, in dessen szenischem Rahmen die Insider einerseits als eigenständige Gestalter lebensweltlicher Bezüge und Ordnungen in Erscheinung treten, andererseits aber auch eine sichtbare und expressiv-ausdrückliche Abgrenzungs- und Absetzbewegung auf sozio-kultureller Ebene vornehmen.

Innerhalb dieser jugend- und medienkulturellen Arena haben wir in unserer Forschungsgruppe folgende Jugendszenen eingehend untersucht: Im Musikbereich u.a. Gruf-ties, Black Metal-Fans, Techno-Anhänger/innen, HipHopper und Hardcore-Fans, für Film und Fernsehen die – vor allem in 1980er und 1990er Jahren weit verbreiteten – Videocliques sowie die Fanclubs der ‚Lindenstraße‘, der ‚Star Trek‘-Serie und die Anhänger/innen der Märchenverfilmung ‚Drei Haselnüsse für Aschenbrödel‘. Auch Computer und Internet erweisen sich als ideale Anknüpfungspunkte für Jugendszenen und neue Community-Formen, wobei wir in diesem Kontext Programmierer, Hacker, Online-Rollenspieler und verschiedene Spielefraktionen – und hier insbesondere die jugendliche LAN-Szene – näher unter die empirische Lupe genommen haben.

Dabei haben wir eine durchaus generalisierbare Beobachtung gemacht: Der hier vorherrschende Mediengebrauch ist Ausdruck von szenespezifischen Distinktionsformen und Kristallisationspunkt für jugendeigene kleine Lebenswelten, wo mediale und soziale Kompetenzen in eigener Regie erworben werden. Entsprechende Aneignungsstrategien

sind dabei hochgradig selbstbestimmt, unterliegen aber je nach erreichter Position innerhalb der Szene großen Unterschieden. Denn wie in allen Jugendkulturen gibt es auch in ihren medialen Derivaten intraszenische Differenzierungen und gestufte Formen des Wissens und der Zugehörigkeit, die vom Novizen über den Fan bis zum Freak reichen. Den unterschiedlichen Karriereabschnitten korrespondieren dabei differentielle Lern- und Wissenstypen, wobei die anfänglich unsystematischen Trial-and-Error-Strategien nach und nach von gerichteten und bewussten Formen des Lernens und Wissensmanagements abgelöst werden – eine Entwicklung, die in der neueren Jugendforschung unter dem Begriff der ‚geheimen Bildungsprogramme in Jugendszenen‘ (vgl. Hitzler 2004) thematisiert wird.

Versucht man vor dem Hintergrund dieser Entwicklung und mit Bezug auf die aktuelle Forschungslage eine Systematisierung der zeitgenössischen jugend- und medienkulturellen Praxisformen, dann offenbart ihr stilistisches Substrat und ihre soziale Verortung folgende Strukturmerkmale, die gleichsam als analytisch-kategoriales Raster für die heutige Jugendkultursphäre insgesamt angesehen werden können:

- Die Zahl von Jugendkulturen hat stark zugenommen. Die Schätzungen schwanken zwischen 100 und 200, wobei die Zahl der Anhänger große Unterschiede aufweist. Auch wenn eine exakte empirische Quantifizierung des jugendkulturellen Feldes nicht möglich ist, so ist davon auszugehen, dass seit Mitte der 2000er Jahre der Hip-Hop mit einer Anhängerzahl von etwa einer Million zum Mainstream in der deutschen Jugend- und Musikszene zählt (*Pluralisierung*).
- Jugendkulturen unterliegen ständigen Differenzierungen und Aufspaltungen. Aus der Rockszene haben sich die Stilrichtungen des Cog, Punk, New Wave und Heavy Metal abgespalten. Die Metal-Kultur ihrerseits hat sich zwischenzeitlich ebenfalls in mehrere Untergruppierungen wie Black Metal, Death Metal und Doom ausdifferenziert. Die Abspaltung von Subszenen wird regelrecht zum Kampfmittel zur Sicherung von Identität und Autonomie. Man kann deshalb auch von einem Mainstream der Minderheiten sprechen (*Diversifizierung*).
- Auch wenn sich eine große Anzahl von Jugendlichen einer Szene zugehörig fühlt⁴, ihre Anbindung und Identifikation mit der Szene – und bisweilen auch mehreren Szenen – ist dabei jedoch unterschiedlich intensiv. Drei Typen des Fantums lassen sich unterscheiden: Der Novize, der Tourist und der Freak. Sie markieren einerseits gestufte Formen szenengebundenen Wissens und andererseits – wenn auch nicht zwangsläufig – Karriereabschnitte innerhalb einer Szene (*gestufte Szenebindung*).
- Es sind vor allem die jugendlichen Szeneveteranen, die ihr Wissen und ihre Stilhoheit auch sehr prononciert als Konfrontations- und Abgrenzungsstrategie gegenüber Erwachsenen einsetzen. In spielerisch-aufreizender Lässigkeit demonstrieren sie die ungleiche Verteilung vor allem von Medienkompetenzen. Gerade ihre Leichtigkeit und Virtuosität in der visuellen Wahrnehmung – und zwar von den Bilderspektakeln der Musikclips bis zu den virtuellen Welten der Computerspiele – verdeutlichen, dass der Umgang mit Medien und ihren Inhalten sich immer weiter auseinander entwickelt, denn selbst aufgeschlossene und wohlmeinende Erwachsene können diese medialen Produkte nicht in ihre alltagsästhetischen Schemata transponieren; Ratlosigkeit, Verwirrung und Empörung sind dann nicht selten die Folge. Die Anzeichen mehren sich, dass sich der Generationen-Konflikt zukünftig viel stärker als Medien-Konflikt zeigen wird (*asymmetrische Wahrnehmungsstile*).

- Jugendkulturen sind Formationen auf Zeit, deren Leben und Überleben aufs Engste mit ihrer Stilexklusivität verknüpft ist. Deren Verlust ist gleichbedeutend mit einer Entzauberung und Auflösung ihrer Identität und hängt wie ein Damoklesschwert über allen jugendkulturellen Stilgemeinschaften. In dem Maße nämlich, wie ihre Szene-symbole – z.B. die XXL-Klamotten, Baseballkappen und Turnschuhe (Sneakers) bei den HipHop-Fans – von vielen aufgegriffen werden, inflationieren sie und werden schließlich für ihren Zweck untauglich. Jugendkulturen als gemeinschaftliche Lebensentwürfe scheitern nicht einfach an der Unrealisierbarkeit ihrer Konzepte, sondern blühen und welken mit den Konjunkturen ihrer Symbole und Karrieren ihrer Protagonisten. Ein markanter Einschnitt in der Grunge-Szene war bspw. der Freitod ihres Idols Kurt Cobain von der Gruppe ‚Nirvana‘ im Jahr 1994 (*Kampf um Exklusivität und Distinktion*).
- Mit der Expansion des Jugend- und Medienkulturmarktes zu Beginn der 1980er Jahre und der freien Wählbarkeit von kulturellen Mustern und Gruppierungen, verlieren klassenkulturell orientierte Stilbildungsprozesse an Bedeutung. Nicht mehr die Verankerung von jugendlichen Lebensformen in der herkunftsspezifischen ‚parent culture‘ ist bestimmend für die heutigen Jugendkulturen und -szenen, sondern viel eher modische Stilbasteleien, die als postmoderne, identitätsstiftende Bezugspunkte tendenziell allen Jugendlichen verfügbar sind. Während Punks und Popper untrennbar mit ihrer Herkunftskultur verbunden sind – dem Arbeitermilieu und dem Bürgertum –, gibt es bei den Techno-Anhänger/innen und LAN-Gamern keine Schichtabhängigkeit mehr. Der Trend ist offenkundig: Bei der Wahl der Szenezugehörigkeit ist an die Stelle der Milieugebundenheit die individuelle Interessenorientierung getreten (*Interessengebundenheit anstelle von Herkunftsabhängigkeit*).
- Stile, Rituale und Symbole in Jugendkulturen enthalten Hinweise auf höchst unterschiedliche Körperbilder und körperbezogene Erlebnisformen. Jede Jugendkultur schreibt sich gleichsam auf ihre Weise in den Körper ein und hinterlässt dort Spuren. So wird z.B. in der Heavy Metal-Szene der aggressive Körper inszeniert, bei den Techno-Fans ist er Ekstasemedium und die Grufties gestalten ihn zu einem morbiden Protestzeichen um (*Körperkult und Körperkultivierung*).
- Durch Fixierungen, Übersteigerungen und Radikalisierungen kann es auch zu problematischen Entwicklungen innerhalb von bestimmten Jugendkulturen und -gruppen kommen. Zu den ‚Konfliktszenen‘ zählen gegenwärtig Skinheads, Autonome, Hooligans, Satanisten, Faschos und bestimmte migratorische Gruppierungen, für die aggressive Männlichkeit und Gewalt die dominanten Ausdrucksmittel sind. Hinzu kommen rigide Macht-, Unterwerfungs- und Bestrafungsrituale, die den Ausstieg zu einem hohen persönlichen Risiko machen (*deviante Jugendszenen*).

2.2 Jugendszenen als Orte kultureller Produktivität und Differenzierung

Versucht man die Befunde aus unseren Jugend- und Medienstudien unter einer stärker differenzierungssoziologischen Perspektive zu betrachten, dann ist festzuhalten, dass die Vielfalt der Nutzungs- und Codierungsmöglichkeiten, die Medien eröffnen, zur Herausbildung von neuen Spezialkulturen führen – und dies keineswegs nur im Jugendbereich. Verbunden ist hiermit eine Steigerung selbstgewählten und selbstdefinierten Lebens. Personale Identität wird verstärkt auch über mediale Spezialisierungen und Gruppierungen

befestigt. Jenseits von Stand, Klasse und Schicht etablieren sich neue medien- und szenegebundene Distinktions-, Identitäts- und Sozialformen.

Diese Ergebnisse stehen in deutlichem Widerspruch zu der in bestimmten Kreisen der Kulturkritik verbreiteten Überzeugung, die Kommunikationsmedien seien die großen kulturellen Gleichmacher oder gar die Produzenten einer farblos-eindimensionalen Einheitskultur. Analog zu *Schelskys* (1953) Vorstellungen von der ‚nivellierten Mittelstandsgesellschaft‘ aus den 1950er Jahren wird hier – allerdings auf globalem Niveau – eine ‚nivellierte Weltkultur‘ behauptet. Damit sollen die Entwicklungen und Folgen transkultureller Medienkommunikation gefasst werden, die zu international vereinheitlichten Interaktionsmustern, Werten, Normen und Bedürfnissen beitragen. *Schmidt* (1994) spricht in diesem Zusammenhang von Entdifferenzierungsphänomenen, die in – meist negativ konnotierten – Schlagworten wie Vermassung, Amerikanisierung oder auch Kommerzialisierung zum Ausdruck kommen. Entdifferenzierung meint in diesem Zusammenhang, dass Massenmedien – und hier insbesondere das Fernsehen – zu weltweiten Standardisierungen führen. *Sichter mann* (1997) hat dies in einer spitzzüngigen Fernsehkritik auf den Punkt gebracht: „Gegen die Amerikanisierung der deutschen – und nicht nur der deutschen – TV-Unterhaltung ist kein Kraut gewachsen.“

Die mit der weltweiten Vermarktung von Medienprodukten einhergehenden Angleichungsprozesse repräsentieren jedoch nur einen Wirkungsaspekt. Denn gleichzeitig – und das belegen unsere Forschungsergebnisse nachdrücklich – sind auch unübersehbare Differenzierungsprozesse in Gang gesetzt worden. So ermöglichen die verschiedenen Medien und Programmattungen nicht nur neue Wahlmöglichkeiten, sondern eröffnen auch größere Handlungsspielräume und tragen damit zu einer Pluralisierung von Sinn- und Sozialwelten bei. Diese Pluralisierung kann in zwei Bereichen verdeutlicht werden. Zum einen werden kulturelle Praxisformen dehierarchisiert. Das heißt, die ehemals fest gefügten Unterscheidungen einer hierarchisch strukturierten Hochkultur, die nur hohe und niedere Kultur, Wesentliches und Oberflächliches, guten und schlechten Geschmack kennt, werden ersetzt durch miteinander konkurrierende Spezialkulturen, die je nach Stilensemble spezifische Mediennutzungsformen, alltagsästhetische Schemata und Deutungsmuster entwickeln. Zum anderen mindert der horizontale Differenzierungsprozess, der sich in immer neuen und zunehmend spezialisierteren kulturellen Formen und Formationen dokumentiert, auch die begriffliche Reichweite der Subkulturkonzepte, soweit sie noch von einem hierarchischen Verhältnis zwischen Kultur und Teilkultur ausgehen. Mit dem Begriff der Spezialkultur versuchen wir diesen Transformationen Rechnung zu tragen. Gerade für die jugendlichen Medienkulturen trifft dies in besonderem Maße zu. Sie sind keine sub- oder gegenkulturellen Entwürfe, sondern sie verbinden die überkommene, hegemoniale Kultur mit verschiedensten Teilkulturen. Aber die Medien verdrängen nicht die anderen Wirklichkeiten, sondern pluralisieren sie.

Dabei spielen verstärkt auch jugendkulturelle Globalisierungsprozesse⁵ eine wichtige Rolle. Hintergrund dieser Entwicklung ist das Faktum, dass in den ‚global media cities‘ (vgl. *Krätke* 2002) transnationale Konzerne populärkulturelle Produkte aller Art – und zwar angefangen von Filmen und Serien über Videoclips und Computerspiele bis zu den unterschiedlichsten Musikstilen – für den Weltmarkt produzieren. Fraglos sind diese global verbreiteten Produkte (und die damit verbundenen Images) Angebote zur Selbststilisierung und Gruppenbildung. Aber führen sie auch zu deren Nivellierung und Gleichschaltung, wie immer wieder befürchtet wird? So umschreibt der französische Romancier *Frédéric Beigbeder* die Zukunftsperspektive der transnationalen und konsumorientierten

Jugendmilieus folgendermaßen: „Eines Tages werden wir nicht mehr Länder, sondern Marken bewohnen: Wir sind dann die McDonalddianer und die Microsofties“ (zit. n. Roth 2002, S. 25). Der uniformierten Konzernwelt werden in dieser Vorstellung standardisierte und homogenisierte Jugendkulturen gegenübergestellt, die sich dem Konsumdruck und der Kommerzialisierung der übermächtigen Marktakteure nicht entziehen können.

Unsere bisherigen Forschungen zeigen aber, dass gerade in den jugendlichen Medienszenen die populärkulturellen Fertigprodukte der Medienbranche höchst unterschiedlich und eigenwillig verwendet werden. Zwar haben gerade die expressiven jugendlichen Musikkulturen, wie etwa die Punk-, Techno- und HipHop-Fangemeinschaften, durch die wachsende Mediatisierung und Kommerzialisierung eine internationale Stilsprache ausgebildet, aber sie weisen stets auch einen besonderen lokalen Akzent auf. Dieser Kontextualisierungsaspekt, also die Frage, inwiefern die normierte populärkulturelle Botschaft durch nationale, regionale oder milieuspezifische Aneignungspraxen überlagert wird, zählt zu den zentralen Themenstellungen der Jugendkulturforschung in der jüngeren Vergangenheit (vgl. Kaya 2001; Weller 2003; Watters 2004; Hepp 2008; Sircar 2009; Roose 2010).

2.3 Jugendkulturen und Szenen als populärkulturelle deterritoriale Gemeinschaftsnetzwerke

Setzt man sich vor dem Hintergrund der bisherigen Argumentation mit gegenwärtigen Jugendkulturen und Szenen auseinander, so ist zu konstatieren, dass auch – oder gerade – die Globalisierung der Medienkommunikation nachhaltig zu deren Wandel beigetragen hat (vgl. Roth 2002). So sind mit der Globalisierung im Allgemeinen und der Globalisierung der Medienkommunikation im Speziellen kommerziell vermittelte, deterritoriale Gemeinschaftsnetzwerke auszumachen, die sich zu hoch relevanten Identitätsressourcen entwickelt haben. Diese Relevanz haben sie nicht nur für ihre gestandenen Szenemitglieder bzw. ihre Organisationselite im engeren Sinne, sondern auch für die szenischen Sympathisanten. Denn sie bieten auch für die ‚symbolischen Touristen‘ jederzeit die Möglichkeit, Aspekte ihres Identitätsangebots in die eigene Identitätsartikulation zu integrieren. Indem solche Gemeinschaften auf verschiedene Aspekte der kommerzialisierten Populärkultur verweisen, erscheint es stichhaltig, sie als populärkulturelle Gemeinschaften zu bezeichnen (vgl. Hepp/Höhn/Vogelgesang 2010).

Die Entstehungsbedingungen dieses Gemeinschaftstyps gründen dabei gleichermaßen in lokalen wie translokalen Bezügen. Auffallend ist, inwieweit gerade bei Jugendkulturen als einer spezifischen Ausprägung dieser populärkulturellen Gemeinschaften eine solche ‚doppelte Verankerung‘ greifbar wird: Auf der einen Seite konstituieren sie sich über lokale Gruppen mit ihren typischen Treffpunkten und sozialen Veranstaltungen. Auf der anderen Seite verweisen genau diese lokalen Gruppen auf einen umfassend deterritorialiserten und translokalen Sinnhorizont, der durch mediale Repräsentationen getragen und vom ‚inner circle‘ der jeweiligen Jugendkultur stabilisiert wird. Als gleichsam prototypisch kann in diesem Zusammenhang eine Untersuchung von Liechty (1995) angesehen werden, die zeigt, wie jugendkulturelle Vergesellungen in der nepalesischen Hauptstadt Katmandu hybride, einheimische und (medial) importierte Kultur- und Konsummuster integrierende Formen von Identitätsartikulationen ausbilden. Dass solche Prozesse nicht nur in Städten ablaufen, sondern auch in ländlichen Regionen, wird anhand der Sherpa-

Jugend in den Bergregionen des Himalaja deutlich (vgl. *Luger* 2002). Auch hier hat ‚Jugendkultur‘ die Jugendlichen erreicht und dies ebenfalls über sehr spezifische kommunikative Verdichtungen, wobei im Bereich Musik, Film und Fernsehen das indische Medienangebot dominiert. Insbesondere Musik ist für die Sherpa-Jugendlichen eine zentrale Ressource jugendkultureller Verortung. Sie schafft einen Raum für Gemeinschaft, für eigene Aktivitäten und Identitätsartikulationen. Aber auch in den ländlichen Regionen bleibt für die Jugendkultur spezifisch, dass sie nicht gänzlich gegen Traditionen gerichtet zu sein scheint, sondern kommerziell vermittelte jugendkulturelle Ressourcen in einem längeren Aneignungsprozess in „neue synkretistische und transkulturelle Gebilde und Lebensstile“ (ebd., S. 665) integriert werden.

Es ließen sich noch zahlreiche weitere Beispiele dafür anführen – etwa die Studie von *Darling-Wolf* (2004) zur unterschiedlichen Aneignung von japanischen Popstars in verschiedenen asiatischen Ländern oder die Untersuchung von *Frau-Meigs* (2006) zu translokalen Gemeinsamkeiten und Unterschieden bei der Rezeption des Reality-Fernseh-Formats *Big Brother* –, dass Jugendkulturen als populärkulturelle Gemeinschaftsnetzwerke zunächst einmal lokal bezogene Gebilde sind, auch wenn sie sich über bestimmte medienvermittelte Ressourcen formieren. Gerade wenn hier mitunter aus gänzlich anderen kulturellen Kontexten stammende kommerzielle mediale Repräsentationen das Kristallisationsmaterial dieser lokalen Gruppen sind, geschieht die Gemeinschaftsbildung in einem umfassenden Prozess der Aneignung dieser ‚Quellen‘. In der translokalen Zugänglichkeit solcher Ressourcen ist allerdings gleichzeitig der über das Lokale hinausgehende Sinnhorizont dieser Vergemeinschaftungen auszumachen. So stehen die verschiedenen lokalen Gruppen auf einer ersten Ebene durch das Vorhandensein geteilter medialer Repräsentationen in einem umfassenden konnektiven Zusammenhang. Auf einer zweiten Ebene bestehen gewissermaßen ausgehend hiervon auch direkte Konnektivitäten durch sich entwickelnde kommunikative Kontakte ihrer Mitglieder, insbesondere der Organisationselite. Über dieses Konnektivitätsnetzwerk konstituiert sich die Jugendkultur – im Sinne *Andersons* (1983) – als Netzwerk vorgestellter populärkultureller Gemeinschaft in seiner Gesamtheit. Als eine solche populärkulturelle Gemeinschaft ist auch die Hardcore-Szene zu begreifen.

3 Die Hardcore-Szene: Entstehung und Strukturmerkmale

Musikalisch und kulturell stark im Punk verwurzelt, entsteht Hardcore Anfang der 1980er Jahre in den US-amerikanischen Metropolen und ihren Vororten (vgl. *Budde* 1997; *O’Hara* 2006; *Calmbach* 2007). Bei allen Gemeinsamkeiten lässt sich die Hardcore-Szene von Beginn an als Gegenbewegung und Abgrenzung zum Lebensstil und Habitus der Punkszene beschreiben. Der selbstzerstörerischen und nihilistischen ‚No-Future‘-Einstellung der Punks wurde ein positiver, lebensbejahender Gegenentwurf bewusst und durchaus provokativ entgegengesetzt (vgl. *Adler u.a.* 2006). Als gemeinsamer Nenner fungiert hierbei eine kritische, linke Haltung im Sinne eines Überbaus zur Punkszene. Dieser Überbau hat den Anspruch, undifferenzierte Gesellschaftskritik in konkrete Aktivitäten zu überführen:

„Gegen Sexismus, Rassismus und Kapitalismus“ wird zum Dreigespann, auf dem Hardcore aufbaut, ganz gleich wie stark nun mit der autonomen Linken verwoben. Andere Selbstverständlichkeiten [...] bilden sich heraus, je mehr Hardcore in einzelne Sparten zerfällt“ (Büsser 1996, S. 19).

Mitte der 1980er Jahre erreicht Hardcore über Großbritannien auch Europa und somit auch die Punkszene Deutschlands. Es entstehen erste lokale Szeneausprägungen, die Inhalte und Ideale werden aber von den amerikanischen Vorbildern übernommen und innerszenisch geteilt (vgl. Budde 1997). Schnell beginnt sich die Szene eigene Stilsprachen zu schaffen und innerszenisch auszudifferenzieren, Authentizitätswahrung und Abgrenzung sind hierbei wichtige Motoren der Szeneentwicklung. Anfangs musikalisch dem Drei-Akkord-Schema des Punkrock verhaftet, entstehen spätestens seit Ende der 1980er Jahre weitere Subgenres. Inhaltliche Fokussierungen und neue musikalische Ausdrucksformen lassen die Szene in der Folgezeit zu einem komplexen Gebilde heranreifen. Dabei reicht die musikalische Bandbreite von ‚Metalcore‘, der sich der musikalischen und inhaltlichen Stilsprache des Metals bedient, über politisch fokussierten, aggressiven ‚Crustcore‘ bis zum selbstreflexiven Umgang mit persönlichen Empfindungen im ‚Emocore‘. Die Abgrenzung zu anderen Subgenres und die Generierung stilistischer Eigenheiten kann dabei als ein dynamisches Konstitutionsmoment der Szene gesehen werden. Neben den musikalischen Ausdifferenzierungen spielen stilistische Partikularismen eine gewichtige Rolle. Symbolische Signets und stilsprachliche Elemente zeigen Zugehörigkeit und verweisen auf innerszenisch angeeignetes Know-How. Als Beispiel für ein symbolisch aufgewertetes Stilelement kann das ‚schwarze X‘ auf dem Handrücken gelten, das von drogenfreien Szenegängern oftmals vor Konzerten aufgetragen wird. Ursprünglich war das aufgemalte X ein Erkennungsmerkmal für Barbedienstete in den USA, denen es verboten war, Alkohol an Minderjährige auszuschenken. Dieses X wurde im Sinne einer Selbst-Stigmatisierung in ein positives Zeichen umgedeutet, um freiwilligen Verzicht und Zugehörigkeit zu symbolisieren und ist auch heute noch auf Hardcore-Konzerten anzutreffen (vgl. Lahickey 1997; Maybaum 2003; Haenfler 2006).

Wie auch andere, verwandte ‚Aufklärungs-Szenen‘ (vgl. Hitzler u.a. 2001) gehört die Hardcore-Szene in Deutschland zu den kleinen Szenen. Es wird von ca. 60.000 Szenegängern ausgegangen, wobei seit Anfang der 2000er Jahre und durch die zunehmende Popularität mancher musikalischer Subgenres, wie z.B. des ‚Metalcores‘, ein Anstieg der Szenegröße wahrscheinlich ist. 3,9 Prozent der deutschen Jugendlichen in Jugendkulturen positionieren sich selbst als Punk- oder Hardcore-Fan (vgl. Müller-Bachmann 2001). Der Altersdurchschnitt im Szenekern liegt bei etwa Mitte zwanzig, wobei ein Großteil der Hardcore-Szenegänger zwischen 21 und 25 Jahre alt ist. Nur etwa ein Fünftel der Szenegängerinnen sind weiblich, Tendenz steigend (vgl. Hitzler 2004; Calmbach 2007).⁶ Die Szene weist eine starke regionale Dynamik auf und artikuliert sich phasenartig.

4 Ethische Universalismen als Konstituierungsmoment der Hardcore-Szene

Dass viele zeitgenössische Jugendkulturen über intern geteilte ‚geheime Bildungsprogramme‘ und charakteristische Merkmale verfügen, gilt auch für die Hardcore-Szene: Sie ist ein Forum ethisch-praktischer Selbstbildung, in der eine bestimmte Lebensauffassung und -führung sozialisiert wird. Diese macht nicht an der Szenegrenze und auch nicht an

nationalen Grenzen halt, sondern weist über den Szenerahmen hinaus weit in den Alltag der Szenegänger/innen hinein und erhebt einen universellen Geltungsanspruch, den es auch jenseits der Szenewelt einzulösen gilt (vgl. *Lorig/Vogelgesang* 2008). Konstituierend für die Hardcore-Szene sind dabei drei ethische Universalismen und ihre spezifischen Leitideen, verbunden mit dem Anspruch, diese Universalismen auch zu leben und das meint in einem ganz direkten Sinn, sie durch individuell-vorbildhaftes Handeln in der Alltagswelt umzusetzen. Diese sind der Lebensstil des ‚Straight Edge‘, verbunden mit der ethischen Leitidee der puritanischen Selbstkontrolle und Selbstverantwortung, der ‚Vegetarismus/Veganismus‘ und seine Leitidee der Schöpfungsverantwortung sowie das Gestaltungsprinzip des ‚Do It Yourself‘, verknüpft mit der Leitidee, eine selbst gestaltete lokale und globale Lebenswelt zu schaffen.

4.1 Straight Edge

Der Straight Edge-Lebensstil, dem sich etwa ein Fünftel der Szenegänger/innen in Deutschland zuordnen (vgl. *Calmbach* 2007), entstand parallel zu den Anfängen der Hardcore-Szene. Aufbauend auf einen Songtext der Washingtoner Band ‚Minor Threat‘, bedeutet Straight Edge die strikte Ablehnung jeglicher Form von Drogen und Verzicht auf promiskuitive sexuelle Ausschweifungen, resultierend aus der Kritik am übermäßigen Alkohol- und Drogenkonsum der Punk-Szene (vgl. *Mulder* 2010; *Kuhn* 2010). Motivation und Ziel der Straight Edge-Lebenseinstellung ist, durch klares Denken und Kontrolle Verantwortung über das eigene Leben zu gewinnen. Es wird davon ausgegangen, dass die positive Veränderung des individuellen Lebens die Voraussetzung für die Veränderung der Gesellschaft ist. Kontrolle und puritanische Selbstinszenierung nehmen dabei die Doppelrolle eines positiven Gegenentwurfs gegen die konsumorientierte Mainstream-Kultur und gegen die nihilistische Lebenseinstellung der eigenen Herkunftskultur, des Punk, ein. Der Widerstand dieser unkonventionellen Form der Rebellion bedient sich der Methode der multiplen Abstinenz: Die performativ entscheidende Rolle spielt, was eben nicht getan wird. Unter der Prämisse, dass die Welt in einem emanzipatorisch-progressiven Sinne veränderbar ist, sollen die eigenen Energien und Potenziale zur Veränderung des Umfeldes genutzt werden, wozu ein ‚klarer Kopf‘ nach Ansicht der Straight Edger auch außerhalb des Szenerahmens die Voraussetzung ist. Missionarisch nach außen getragen und inszeniert werden die Straight Edge-Ideale durch entsprechende Slogans wie ‚Drug free Youth‘, ‚It’s ok not to drink‘ etc. auf T-Shirts, Aufnähern und Buttons. Das bereits erwähnte schwarze X dient hier vor allem als stilistisches Erkennungszeichen und wird oft auf Konzerten als Distinktionsmerkmal auf den Handrücken aufgetragen.

4.2 Vegetarismus/Veganismus

Ähnlich wie die Straight Edge-Lebenseinstellung ist auch die vegetarische oder vegane Ernährungsweise ein ethischer Universalismus der Hardcore-Szene, der weit über die innerszenischen Grenzen hinaus den täglichen Lebenswandel der Szenegänger/innen beeinflusst. Der Verzicht auf Fleisch oder im Veganismus auf jegliche Tierprodukte wird innerszenisch geteilt und diskutiert, der Geltungsanspruch des ethisch motivierten Fleischverzichts ist aber global. Besonders in der Hardcore-Szene ist der Anteil an Vegetarier/innen und Veganer/innen sehr hoch: Über die Hälfte aller von *Calmbach* (2007) be-

fragten Szenegänger/innen bezeichnen sich als Vegetarier/innen oder Veganer/innen. In diesem Zusammenhang ist ebenfalls auffallend, dass sich knapp 10 Prozent zu den Tierbefreiern rechnen. Dementsprechend sind die engagierten Hardcore-Szenegänger/innen in der Unterscheidung von Schwarz (2005) als „Tierrechtler“ und nicht nur als „Tierschützer“ einzuschätzen. Es zeigt sich hier eine doppelte Intentionalität und Aktivität: In den Ernährungsgewohnheiten äußert sich einerseits radikale Kritik an Tierausbeutung und Kapitalismus, wobei der Protest am eigenen Körper und szeneintern beginnt, andererseits ist der Wertanspruch aber universalistisch. Noch deutlicher als im Straight Edge-Lebenswandel zeigt sich im Veganismus die Entgrenzung innerszenisch geteilter Werte. Neben der Aufklärung in der Szene, z.B. durch Infostände auf Konzerten, engagieren sich viele Hardcore-Szenegänger/innen auch außerhalb der Szene in Tierrechtsorganisationen wie PETA, Animal Peace oder der Antispeziesistischen Aktion. Dazu äußert sich eine befragte Szenegängerin folgendermaßen:⁷

„Die politische Lebenseinstellung ist nicht auf den Plattenspieler beschränkt, auf den man gerade mal eine Platte mit politischen Texten legt, das ist sehr vieles. (...) Das ist das politische Arrangement überhaupt, das man auf Demonstrationen geht. Veganismus ist ja auch eine Art von Protest mit dem man ganz konkret zeigen will, dass es auch anders geht. Ich denke, das ist schon ziemlich wichtig in der heutigen Gesellschaft, dass das Leute durchsetzen“ (Anna, 19).

4.3 Do It Yourself: eine selbst gestaltete lokale und globale Lebenswelt

Der dritte ethische Universalismus der Hardcore-Szene ist das Prinzip des Do It Yourself. Ausgehend von Szeneaktivitäten wird der Massenkultur ein Gegenentwurf entgegengestellt, eine Kultur des Selbermachens. Demonstrative Produktion und Selbstermächtigung sind das Movens des Do It Yourself-Prinzips mit dem Ziel, eine Kultur und kulturelle Objekte unabhängig von kommerziellen Strukturen und eine Alternative zur gängigen Kulturproduktion zu schaffen (vgl. Adler u.a. 2006; Calmbach/Rhein 2007). Eine gewichtige Rolle spielt dabei die Grundüberzeugung der Szene, dass Hardcore ‚mehr als Musik‘ ist und der damit verbundene Versuch, eine Lebenswelt der Eigeninitiative und Selbstorganisation aufzubauen.⁸ Auffallend ist, dass die Szeneorganisation selbst vom Do It Yourself-Prinzip geprägt ist und gleichzeitig Räume für Eigenaktivitäten öffnet. Jede/r Szenegänger/in kann sich theoretisch und praktisch das szeneintern geteilte Wissen aneignen und im Sinne Benjamins (1969) als ‚Sachverständiger‘ aktiv teilnehmen. Die selbstbestimmte Gestaltung der Hardcore-Lebenswelt findet auf verschiedenen Ebenen statt. Markante Aktivitäten sind hierbei die Organisation von Touren und Konzerten in Eigenregie, der eigenhändige und kreative Gestaltungsstil von Tonträgern und Magazinen (sogenannte Fanzines) sowie die Ebene des Do It Yourself als Marktprinzip und szenische Eigenökonomie.

Bei der Konzertorganisation – oftmals in selbstverwalteten Räumen und Jugendzentren – zeigt sich der Do It Yourself-Ethos in der direkten Kommunikation mit Bands und unabhängigen Agenturen, eigens betriebener Werbung und Flyergestaltung und der bewussten Aufhebung der Trennung von Publikum und Band, die den Konzertrahmen öffnet, damit sich durch Mitsingen und Tanzen aktiv am Geschehen beteiligt werden kann. Subjektives Handeln wird in gemeinschaftliche Kontexte eingebunden und das Konzertevent zur organisierten, eigenwilligen Performanz. Auch in der Gestaltung von Fanzines und Tonträgern überwiegt die Handarbeit und bewusst zur Schau gestellte Fehlerhaftig-

keit. Dem Unkommerziellen und der Kreativität wird hierbei eine besondere Wertschätzung entgegengebracht, deren Voraussetzung ein spezifisches Expertenwissen der Szeneinhalte ist. In der Gestaltung der Tonträger zählt der Einsatz minimaler Kosten bei maximaler Eigenverantwortung: Im Prozess eines kreativen und emotional besetzten Sich-zu-Eigen-Machens werden alte Verpackungen, Pappen und Stoffe zweckentfremdet und umgestaltet. Do It Yourself als Marktprinzip drückt sich des Weiteren im Tausch von Tonträgern aus, wobei Tauschnormen und Wertigkeiten innerhalb der Szene fair ausgehandelt und balanciert werden müssen. Ziel ist dabei der Aufbau eigener Marktstrukturen und Distributionskanäle und eine weitestgehende Ablösung von gängigen kapitalistischen Strukturen außerhalb des Szenekontextes. Im Tonträgertausch kommt auch deutlich der transnationale Charakter der Szene zum Ausdruck: Es existiert ein globales Tauschsystem und die Tauschorganisation verläuft über interszenische, globale Netzwerke. Ein Szenegänger beschreibt dies auf folgende Art und Weise:

„Ich kenne Leute aus Amerika, Singapur, Australien, Frankreich, Schweden, also schon global angesiedelt. Indem man mit diesen Leuten in Kontakt tritt, sei es durch Plattentausch oder dass man solche Internet-Communities aufsucht. Man weiß, was dort vonstatten geht, wie die Szene dort aussieht. Sie bekommen einen Eindruck von uns und man verbreitet Bands und Ideen. Das finde ich sehr wichtig, dass eben ein funktionierendes Netzwerk besteht, denn ohne geht es einfach nicht“ (Lars, 21).

5 Diffusionsstrategien der Hardcore-Szene zwischen Kooperation und Mission

Die vorgestellten ethischen Universalismen werden global und innerszenisch geteilt, gleichzeitig kommt es aber zu globalen Szenekooperationen und Anknüpfungstendenzen. Auch hier ist es sinnvoll, den Blick auf die verschiedenen Ebenen der Wertediffusion und universalistischen Ansprüche zu richten: Ausgehend von lokalen Szeneaktivitäten kommt es zu einer transnationalen Umsetzung der politischen Ideale auch über den Szenekontext hinaus.

5.1 Szenische Locations und Events

Auf einer ersten Ebene lassen sich sceneinterne Diffusionsstrategien feststellen, vor allem auf Szene-Events. Hier findet eine ethische Selbstvergewisserung statt, Inhalte werden transnational ausgetauscht und Aufmerksamkeiten werden gelenkt. Konzerte finden getreu der ‚Do It Yourself‘-Maxime hauptsächlich in oftmals selbstverwalteten Jugend- oder Kulturzentren, Autonomen Zentren und besetzten Häusern statt. Diese lokal organisierten Konzerte bieten eine erste Austauschmöglichkeit sowohl innerhalb der lokalen und regionalen Szenestrukturen, als auch darüber hinausgehend durch Kommunikation mit den tourenden Bands aus anderen Ländern und Kontinenten. Eines der größten Festivals, das ‚Fluff-Fest‘ im tschechischen Pilzen, verzeichnet etwa 2.000 Besucher/innen aus ganz Europa und anderen Kontinenten und dient der Szene als zentrales Event zur Diffusion szenetypischer Werte und Inhalte. Ähnliches gilt für das ‚Cry me a river-Fest‘ in Versmold. Hier treffen sich jährlich 300 bis 400 internationale Szenegänger/innen und Anhänger/innen des Screamo-Subgenres zum gemeinsamen Konzerterlebnis und darüber hinausweisenden Austausch.

5.2 Web 2.0 Plattformen

Das Internet nimmt auch für die Hardcore-Szene mittlerweile eine wichtige Relaisfunktion zwischen internen und externen Kommunikationsflüssen ein. Als Beispiel für szeneeinternen Austausch wäre die Internet-Community ‚www.poisonfree.com‘ zu nennen. Auf dem Message-Board diskutieren hier Hardcore-Szenegänger/innen über verschiedenste szenerelevante Inhalte. Neben Musikdiskussionen und Konzertwerbung wird szenerelevantes Wissen über Stile, Locations bis hin zu veganen Kochrezepten geteilt und weitervermittelt. Durch die Szenedarstellung vermittelt Fotos, Videos, Flyern und Szenereports wird die über Kleidung, Tattoos oder bestimmte Frisuren kommunizierte Stilsprache transnational ausgetauscht, angeeignet und oftmals mittels Bricolage mit der eigenen lokalen Stilsprache vermengt und weiterentwickelt. Neben Fanzines haben sich vor allem Web 2.0-Plattformen und szeneeinterne Blogs zu einer äußerst relevanten Verbindung von lokalem und globalen Szenehandeln ausgeweitet.

Über die Szenegrenzen hinaus weist die Seite ‚www.peta2.com‘. Ausgehend von der Auseinandersetzung mit Tierrechten und fleischloser Ernährung, zeigen sich Bezugspunkte und Rückkopplungen zur Hardcore-Szene, indem Hardcore-Bands von PETA präsentiert und sogar ganze Touren unterstützt werden. Der ethische Universalismus des Vegetarismus/Veganismus wird – ausgehend von der Szene – bewusst mit szeneeexternen Aktivitäten und Gestaltungsräumen verknüpft.

5.3 Verbündete in einer globalisierten Wertegemeinschaft

Als Beispiel für einen universalistischen Werteanspruch kann die Überschreitung inner-szenischer und verstärkt auch nationaler Grenzen in den geteilten Werten der Hardcore-Szenegänger und der Antifa-Bewegung dienen. Antifaschistisches Engagement wird innerhalb der Szene propagiert und getreu dem politischen Anspruch emanzipatorischer Kritik wertgeschätzt, außerhalb der Szene beteiligen sich über 20 Prozent bei antifaschistischen Aktionen, Kundgebungen und Demonstrationen (vgl. Calmbach 2007). Verstärkt erfolgt der Informationsaustausch auch hier über das Internet. Kollektive wie z.B. ‚Vegan uprising‘ verknüpfen explizit Veganismus, Antifaschistische Arbeit und die Organisation von Hardcore-Konzerten miteinander. Auf ihrer Homepage (<http://veganuprising.jimdo.com>) wird aufbauend auf einer Einbettung in den Szenekontext ein Engagement in anderen Gemeinschaften und Gruppen mit ähnlichen Werten und Idealen verfolgt und umgesetzt. So können im Onlineshop neben Tonträgern von Hardcore-Bands auch Kleidungsstücke und Öffentlichkeitsmaterial mit antifaschistischen Slogans bestellt und Informationsbroschüren zu Veganismus erworben werden. Auch wurde in den letzten Jahren innerhalb der Szene auf zunehmende Unterwanderungsversuche rechter Bands und Gesinnungen reagiert und der national konnotierten Besetzung von Hardcore und Vegan-Straight-Edge beispielsweise mit der Kampagne ‚Good Night White Pride‘ ein deutliches Zeichen entgegengesetzt.⁹ Mittlerweile transnational etabliert, kann auch diese Kampagne als ein Beispiel für szeneeintern geteilte Diskussionen mit szeneeextern geteilter antifaschistischer Arbeit gelten.

Ein Beispiel für eine globale Szenekooperation ist die ‚Red Edge‘-Bewegung in Süd- und Zentralamerika. Zugehörige Kollektive, wie z.B. ‚CASE‘ aus Chile, verbinden Do It Yourself-Aktivitäten explizit mit politischer Arbeit. Aus einem Hardcore und Straight

Edge-Umfeld kommend, sind sie über die Szene hinaus aktiv und engagieren sich in linker Aufklärungsarbeit. Diese äußert sich in selbstgestalteten Magazinen zu lokalen politischen Geschehnissen, in Demonstrationen oder auch Veranstaltungen zu marxistischer Gesellschaftskritik. In der ‚Red Edge‘-Bewegung zeigt sich somit auch die Transnationalität der Szene. Straight Edge-Werte werden global geteilt, aber auf lokaler Ebene politisch angepasst und kontextbezogen umgesetzt. Zurückgreifen können die Szenegänger/-innen in Chile dabei auf Tonträger und Äußerungen anderer Straight Edge-Gruppierungen mit politischer Ausrichtung. Zu nennen sind an dieser Stelle das Umfeld der Bands ‚Feeding the fire‘ und ‚Seein red‘ aus den Niederlanden, die schon in den 1990er Jahren Hardcore, drogenfreies Leben und politische Aktivitäten miteinander verknüpfen.

6 Zusammenfassung

Globalisierungs- und Transnationalisierungsprozesse der Gegenwart setzen auch jugendkulturelle Gemeinschaften vermehrt in Bewegung. Zu beobachten sind dabei – in begrifflicher Anlehnung an *Robertson* (1998) – verstärkt Tendenzen der ‚Glokalisierung von Jugendkulturen‘. Diese manifestieren sich einerseits in einer stilistischen Öffnung gegenüber neuen kulturellen Ästhetiken und ihrer Einlagerung in die originären Codes und Symboliken, ohne dass andererseits die spezifisch lokalen Szene- und Stilcharakteristika aufgegeben werden. So sind beispielsweise im HipHop durch die bewusste Vermischung von westlichen mit südamerikanischen Musikelementen neue, translokale Musikgenres entstanden, die jedoch auch weiterhin durch den lokalen Kontext mitgeprägt werden. Transnationale Bewegungen können aber auch räumlich stattfinden. Der verstärkte Partytourismus in die angesagten Technoclubs Berlins kann hier als Beispiel dienen. Nicht möglich wären diese Formen der Transnationalisierung jugendkultureller Ausdrucksformen ohne die Nutzung besonderer Medienangebote und Kommunikationsformen. Vor allem das Web 2.0 ist zu einer kommunikativen Plattform par excellence geworden, die durch den Austausch in szenespezifischen Online-Communities sowohl die Globalisierung als auch die Mediatisierung von Jugendkulturen forciert.

Eine musikbezogene Jugendkultur, bei der nicht nur ein transnationaler Stil- und Personenaustausch zu beobachten ist, sondern für die zudem ein auf globale Geltung ausgerichtetes Werteverständnis konstitutiv ist, ist die Hardcore-Szene. Anfang der 1980er Jahre aus dem Punk entstanden, stützt sie sich seit Beginn auf universalistische Normen, die es intraszenisch zu teilen und im Sinne einer ‚kosmopolitische Tugendlehre‘ in der (Welt-) Gesellschaft zu verankern gilt. Die sowohl lokal als auch global agierende Hardcore-Szene mit ihren ethischen Universalismen und transnationalen Vernetzungen lässt sich als Prototyp einer globalen Jugendkultur charakterisieren. Die Szene dient den jugendlichen Anhänger/-innen als Lern- und Experimentierfeld zur Aneignung und Demonstration universalistischer Werte und als eine Arena, in der ethische Normen lebensweltnah praktiziert und eine alternative, über die Szenegrenzen hinausweisende, Lebensführung eingeübt werden kann. Auf lokaler Ebene findet die ethisch-normative Selbstsozialisation im Szenekontext statt. Von hier ausgehend überschreiten sie dann aber anhand der aufgezeigten Leitideen und Kooperationen Szenegrenzen und zunehmend auch nationale Grenzziehungen. Auf der Grundlage geteilter ethischer Normen und Werte kommt dem eigenen Körper und dem verantwortungsvoll gelebten Alltag eine Vorbildfunktion zur

gesellschaftlichen Veränderung zu, wie die ethischen Universalismen des Straight Edge-Lebensstils und vor allem des Veganismus zeigen. Szenen und gesellschaftliche Gruppierungen mit ähnlichem Wertehorizont fungieren zudem als transnationale Anknüpfungspole zur praktischen – und kosmopolitischen – Verwirklichung gemeinsam geteilter Ideale: Was szeneeintern erlernt wird, wird auch szeneeextern im Verbund mit Gleichgesinnten umgesetzt.

Anmerkungen

- 1 Der Text basiert auf einem Vortrag („Transnationalismus als Universalismus: Die Hardcore-Szene auf Weltmission?“), den wir auf dem 35. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Soziologie im Oktober 2010 in Frankfurt a.M. gehalten haben.
- 2 Mitte der 1980er Jahre formierte sich ein interdisziplinär ausgerichtetes Team von Soziologen, Pädagogen, Psychologen, Germanisten und Medienwissenschaftlern an der Universität Trier („Forschungsgruppe Medienkultur und Lebensformen“) mit Forschungsschwerpunkten im jugend-, medien- und kultursoziologischen Bereich. Neben quantitativ-repräsentativen Befragungen wurden auch qualitative Studien durchgeführt, wobei insbesondere mediale Aneignungsformen und jugendkulturelle Szenen näher untersucht wurden. Unterschiedliche Schwerpunktsetzungen führten 1993 dazu, dass sich aus der Gesamtgruppe eine eigenständige Arbeitsgruppe („Jugend, Medien und Kultur“) herauskristallisierte, die sich bis heute mit Jugend-, Medien- und Kulturfragen beschäftigt. Aktuell führt die Projektgruppe Studien zur medialen Diaspora von Aussiedlerjugendlichen, zu Rezeptionsformen von Casting-Shows und zu Lebensformen von Stadt- und Landjugendlichen durch. Ein Überblick über die Forschungstätigkeit aus der jüngeren Vergangenheit findet sich in: *Schulze-Krüdenner/Vogelgesang* (2002), *Vogelgesang* (2006, 2012a).
- 3 Unsere Forschungsgruppe ist den Maximen einer lebensweltlichen Ethnographie verpflichtet, deren Bogen sich von den Subkulturforschungen der Chicago School in den 1930er und 1940er Jahren über die Jugendkulturstudien des Centers for Contemporary Cultural Studies in Birmingham nach dem Zweiten Weltkrieg bis zu der verstärkten Hinwendung zu qualitativen Studien in der deutschen Jugend(kultur)forschung seit den 1990er Jahren (vgl. *Neumann/Braun* 1998) spannen lässt. In welchen konzeptionellen Schritten und mit welchen Zugangs-, Erhebungs- und Interpretationsverfahren wir die unterschiedlichen jugendkulturellen Lebenswelten erkundet und erklärt haben, ist ausführlich dargelegt in *Schulze-Krüdenner/Vogelgesang* 2002. Feld- und Theoriearbeit, so die Grundintention unserer Untersuchungen, zielen letztlich auf die rekonstruktive Erfassung der in Sinnbezügen konstituierten sozialen Wirklichkeit aus der Perspektive der beteiligten Subjekte, wobei sich der Erkenntnisgewinn während des oft mehrjährigen Forschungsprozesses im steten Wechsel zwischen Erhebung und Interpretation des Datenmaterials vollzieht. Insofern gewinnt die Ethnographie unterschiedlicher jugendlicher Handlungsstile, Symbolwelten und Vergesellungen ihre Erkenntnisse auf der Grundlage einer Offenlegung der Erfahrungen und Deutungsmuster, die für den Lebensalltag und die Szenen der jungen Generation bezeichnend sind, wobei kommunikativen und interpretativen Rückkoppelungsschleifen zwischen den Forschern und den jugendlichen Feldsubjekten eine wichtige kontrollierende und korrigierende Funktion im Forschungs- und Erkenntnisprozess zukommt.
- 4 Allerdings scheint die Szenemitgliedschaft deutlich rückläufig zu sein, wie Vergleichsstudien aus der jüngeren Vergangenheit belegen. Rechneten sich in Jugendbefragungen aus den Jahren 2000 noch 45 Prozent (vgl. *Vogelgesang* 2001) und 2001 sogar 48 Prozent (vgl. *Wetzstein/Erbeldinger/Hilgers/Eckert* 2005) der Befragten einer jugendkulturellen Szene zu, so geben in unserem aktuellen Jugendsurvey aus dem Jahr 2011 lediglich noch 23 Prozent der 14-bis 25-Jährigen an, Fan oder Mitglieder einer Jugendszene zu sein (vgl. *Vogelgesang* 2012b).
- 5 Der Begriff der Globalisierung zählt zu den schillerndsten – und auch ambivalentesten – im öffentlichen Diskurs, dessen semantisches Feld hier vom Lobpreis auf eine neue Weltgesellschaft bis hin zu Befürchtungen imperialer Fremdbestimmung reicht. Auch im wissenschaftlichen Kontext werden, je nach disziplinärem Feld, nicht nur Ursachen und Entwicklungsverläufe von Globalisierungsprozessen unterschiedlich gefasst, sondern auch deren Erscheinungsformen und Folgen – ablesbar etwa an Konzeptualisierungen wie Transnationalisierung, Hybridisierung und Kreolisierung

- (vgl. Beck 1997, Held u.a. 1999; Wagner 2001; Kleiner/Strasser 2003). In Anlehnung an Giddens (1997) fassen wir Globalisierung als „Intensivierung weltweiter Beziehungen, durch die entfernte Orte in solcher Weise miteinander verbunden werden, dass Ereignisse am einen Ort durch Vorgänge geprägt werden, die sich an einem viele Kilometer entfernten Ort abspielen, und umgekehrt“ (S. 85)
- 6 Trotz steigender Anzahl an Szenegängerinnen ist zu konstatieren, dass die Szene nach wie vor stark männerdominiert ist. Dies zeigt sich vor allem auf Konzerten und Events, wobei es je nach Subgenre auch hier unterschiedliche Ausprägungen gibt.
 - 7 Die folgenden Zitate stammen aus eigenen qualitativen Studien und Forschungen der letzten Jahre zum Selbstverständnis der Hardcore-Szene und ihrer Mitglieder. Neben rund 30 Expert/innen-interviews mit Konzertorganisatoren, anderen Szeneaktiven und vor allem Konzertgängern/innen, wurden teilnehmende Beobachtungen auf Konzerten und Szeneevents durchgeführt, Bands auf kleinen Tourneen begleitet und Fanzines sowie Tonträger analysiert und verglichen.
 - 8 Bemerkenswert sind in diesem Zusammenhang die Ergebnisse der Befragungen Calmbachs (2007), wonach drei Viertel der Befragten als Szene-Aktivist:innen verstanden werden können. Dies deckt sich mit den Einschätzungen von Hitzler (2004), der das Verhältnis von Szenemotoren zu Publikum zahlenmäßig mit 3:1 beziffert.
 - 9 Zur näheren Erläuterung rechter Gesinnungen in der linksdominierten Hardcore-Szene siehe: www.letsfightwhitepride.de

Literatur

- Adler, M./Hepp, A./Lorig, P./Vogelgesang, W. (2006): „Do-It-Yourself“: Aneignungspraktiken in der Hardcore-Szene. In: Tully, C. J. (Hrsg.): Lernen in flexibilisierten Welten. Wie sich das Lernen der Jugend verändert. – Weinheim, S. 219-235.
- Amit-Talai, V./Wulff, H. (Hrsg.) (1995): Youth Cultures. A Cross-Cultural Perspective. – London/New York.
- Anderson, B. (1983): Imagined communities. – New York.
- Beck, U. (1997): Was ist Globalisierung. – Frankfurt a.M.
- Benjamin, W. (1969): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. – Frankfurt a.M.
- Budde, D. (1997): Take three chords. Punkrock und die Entwicklung zum American Hardcore. – Hamburg/Karben.
- Büsser, M. (1996): If the kids are united. Von Punk zu Hardcore und zurück. – Mainz.
- Calmbach, M. (2007): More than music. Einblicke in die Jugendkultur Hardcore. – Bielefeld.
- Calmbach, M./Rhein, S. (2007): DIY or die! Überlegungen zur Vermittlung und Aneignung von Do-it-yourself. Kompetenzen in der Jugendkultur Hardcore. In: Göttlich, U./Müller, R./Rhein, S./Calmbach, M. (Hrsg.): Arbeit, Politik und Religion in Jugendkulturen. Engagement und Vergnügen. – Weinheim, S. 65-82.
- Darling-Wolf, F. (2004): Virtually Multicultural: Trans-Asian Identity and Gender in an International Fan Community of a Japanese Star. New Media and Society, 6, 4, S. 507-528.
- Eckert, R./Reis, C./Wetzstein, T.A. (2000): „Ich will halt anders sein wie die anderen.“ Abgrenzung, Gewalt und Kreativität bei Gruppen Jugendlicher. – Opladen.
- Farin, K. (2010): Jugendkulturen heute. Aus Politik und Zeitgeschichte, 27, S. 3-8.
- Ferchhoff, W. (2007): Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. – Wiesbaden.
- Frau-Meigs, D. (2006): Big Brother and Reality TV in Europe. European Journal of Communication, 21, 1, S. 33-56.
- Gebhardt, W. (2010): „We are different!“ Zur Soziologie jugendlicher Vergemeinschaftung. In: Honer, A./Meuser, M./Pfadenhauer, M. (Hrsg.): Fragile Sozialität. – Wiesbaden, S. 327-340.
- Haenfler, R. (2006): Straight Edge: Hardcore Punk, Clean living youth and social change. – New Jersey.
- Held, D./McGrew, A./Goldblatt, D./Perraton, J. (1999): Global Transformations. – Stanford.
- Hepp, A. (2008): Medienkommunikation und deterritoriale Vergemeinschaftung. In: Hitzler, R./Honer, A./Pfadenhauer, M. (Hrsg.): Posttraditionale Gemeinschaften. – Wiesbaden, S. 132-150.
- Hepp, A./Höhn, M./Vogelgesang, W. (2010): Populäre Events. – Wiesbaden.
- Hepp, A./Bozdog, C./Suna, L. (2011): Mediale Migrant:innen. Mediatisierung und die kommunikative Vernetzung der Diaspora. – Wiesbaden.

- Hitzler, R. (2004): Unsichtbare Bildungsprogramme? Zur Entwicklung und Aneignung praxisrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen. Expertise zum 8. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung NRW. – Düsseldorf.
- Hitzler, R./Bucher, T./Niederbacher, A. (2001): Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute. – Opladen.
- Kaya, A. (2001): „Sicher in Kreuzberg.“ Constructing Diasporas: Turkish HipHop-Youth in Berlin. – Bielefeld.
- Kleiner, M.S./Strasser, H. (Hrsg.) (2003): Globalisierungswelten. Kultur und Gesellschaft in einer entfesselten Welt. – Köln.
- Krätke, S. (2002): Medienstadt. Urbane Cluster und globale Zentren der Kulturproduktion. – Opladen.
- Krüger, H.-H. (2010): Vom Punk bis zum Emo – ein Überblick über die Entwicklung und die aktuelle Kartographie jugendkultureller Stile. In: Richard, B./Krüger, H.-H. (Hrsg.): Inter-Cool 3.0. – München, S. 13-41.
- Kuhn, G. (2010): Sober living for the revolution. Hardcore Punk, Straight Edge and Radical Politics. – Oakland.
- Lahickey, B. (Hrsg.) (1997): All Ages. Reflections on Straight Edge. – Huntington Beach.
- Liechty, M. (1995): Media, Markets and Modernization. Youth Identities and the Experience of Modernity in Kathmandu, Nepal. In: Amit-Talai, V./Wulff, H. (Hrsg.): Youth Cultures. A Cross-Cultural Perspective. – London/New York, S. 166-201.
- Lorig, P./Vogelgesang, W. (2008): Unpolitische Jugend? Jugendliche Lebenswelten als politisch-partizipatorische Lernfelder. Kursiv. Journal für politische Bildung, 11, 2, S. 64-76.
- Lübcke, C. (2010): Jugendkulturen junger Muslime in Deutschland. In: Richard, B./Krüger, H.-H. (Hrsg.): Inter-Cool 3.0. – München, S. 293-298.
- Luger, K. (2002): Alpenrap und Cybersherpas. In: Hepp, A./Löffelholz, M. (Hrsg.): Grundlagentexte zur transkulturellen Kommunikation. – Konstanz, S. 667-695.
- Maybaum, F. (2003): „...and let me live poison free.“ Zum Verhältnis von Jugendkultur und Reinheitsvorstellungen am Beispiel des Straight Edge. In: Luig, U./Seebode, J. (Hrsg.): Ethnologie der Jugend. – Münster, S. 295-325.
- Mulder, M. (2010): Straight Edge: Subkultur, Ideologie, Lebensstil? – Münster.
- Müller-Bachmann, E. (2002): Neues im jugendkulturellen Raum? In: Müller, R./Glogner, P./Rhein, S./Heim, J. (Hrsg.): Wozu Jugendliche Musik und Medien gebrauchen. – Weinheim, S. 126-139.
- Neumann-Braun, K./Deppermann, A. (1998): Ethnographie der Kommunikationskulturen. Zeitschrift für Soziologie, 4, S. 239-255.
- Nilan, P./Feixa, C. (Hrsg.) (2006): Global Youth? Hybrid Identities, Plural Worlds. – London/New York.
- Nordbruch, G. (2010): Islamische Jugendkulturen in Deutschland. Aus Politik und Zeitgeschichte, 27, S. 34-38.
- O'Hara, C. (2006): The Philosophy of Punk. Die Geschichte einer Kulturrevolte. – Mainz.
- Robertson, R. (1998): Glokalisierung: Homogenität und Heterogenität in Raum und Zeit. In: Beck, U. (Hrsg.): Perspektiven der Weltgesellschaft. – Frankfurt a.M., S. 192-220.
- Roose, J. (2010): Fans und Globalisierung. In: Roose, J./Schäfer, M.S./Schmidt-Lux, T. (Hrsg.): Fans. Soziologische Perspektiven. – Wiesbaden – S. 415-436.
- Roth, R. (2002): Globalisierungsprozesse und Jugendkulturen. Aus Politik und Zeitgeschichte, 5, S. 20-27.
- Schelsky, H. (1979; zuerst: 1953): Gesellschaftlicher Wandel. In: Schelsky, H.: Auf der Suche nach Wirklichkeit. – München, S. 333-349.
- Schmidt, A./Neumann-Braun, K. (2003): Ethnographie der Musikrezeption Jugendlicher. In: Schmidt, A./Neumann-Braun, K. (Hrsg.): Popvisionen. – Frankfurt a.M., S. 246-272.
- Schmidt, S.J. (1994): Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. – Frankfurt a.M.
- Schulze-Krüdener, J./Vogelgesang W. (2002): Feldforschung bei jugendlichen Medien- und Brauchkulturen. Zeitschrift für qualitative Bildungs-, Beratungs- und Sozialforschung, 2, S. 65-92.
- Schwarz, T.: Veganismus und das Recht der Tiere. In: Breyyvogel, W. (Hrsg.): Eine Einführung in Jugendkulturen. – Wiesbaden, S. 69-163.
- Sichtermann, B. (1997): Löschen heißer Ladung. Die Zeit, 16.01., S. 47
- Sircar, R. (2009): Bastelanleitung für Glokalisten: Multikulturalität in der Popkultur. In: Sohns, J.A./Utikal, R. (Hrsg.): Popkultur trifft Schule. – Weinheim/Basel, S. 81-93.

- Villány, D./Witte, M. D./Sander, U.* (Hrsg.) (2007): Globale Jugend und Jugendkulturen. – Weinheim.
- Vogelgesang, W.* (2001): „Meine Zukunft bin ich!“ Alltag und Lebensplanung Jugendlicher. – Frankfurt a.M./New York.
- Vogelgesang, W.* (2006): Mediale Fankulturen und kulturelle Differenzierung. In: *Robertson-von Trotha, C.* (Hrsg.): Globale Handlungsfelder. Medien – Politik – Bildung. – Karlsruhe, S. 113-145.
- Vogelgesang, W.* (2012a): Jugend, Alltag und Kultur. Eine Forschungsbilanz. – Wiesbaden (im Erscheinen).
- Vogelgesang, W.* (2012b): Jugend in der Region. – Trier (im Erscheinen).
- Wagner, B.* (2001): Kulturelle Globalisierung. – Essen.
- Weller, W.* (2003): HipHop in Sao Paulo und Berlin. – Opladen.
- Wetzstein, T./Erbeldinger, P.I./Hilgers, J./Eckert, R.* (2005): Jugendliche Cliques. – Wiesbaden.